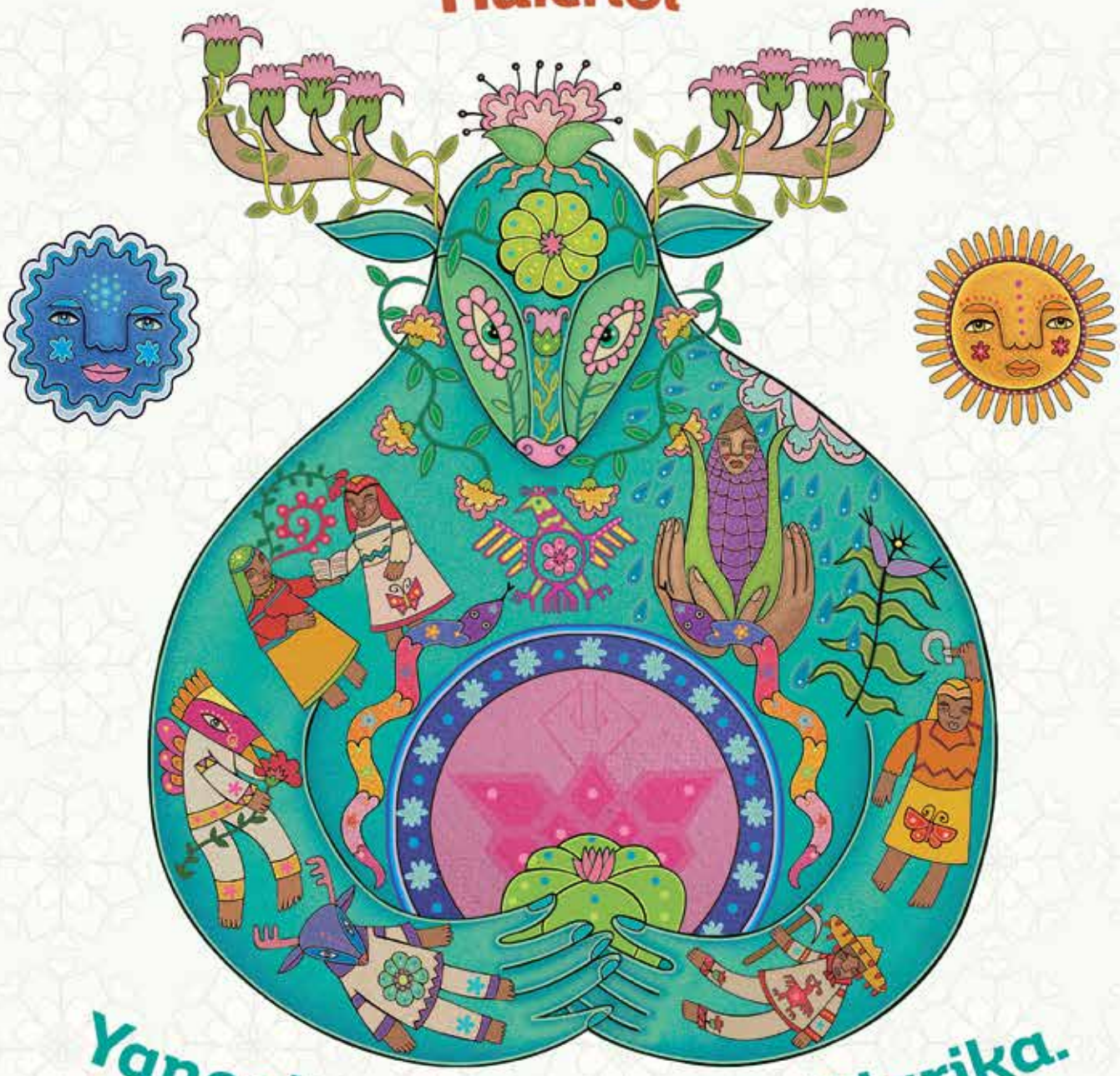
Uso la lengua escrita. Huichol



Yanepiti'utɨwa neniukitɨarika. Wixarika

wixarika • huichol

'Aye'utɨ matiku'ɨkitɨwa waikari peheitimaitɨyeikatɨ
Folleto *Juegos con imaginación*

SEP
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
MIB
MEVyT Indígena Bilingüe
MIBES
MEVyT Indígena Bilingüe con Español como segunda lengua
5
INSTITUTO NACIONAL PARA LA EDUCACIÓN DE LOS ADULTOS

Mi nombre es: _____

_____

Vivo en: _____

_____

_____

SEP
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
MIB
MEVyT Indígena Bilingüe
MIBES 5
MEVyT Indígena Bilingüe con Español como segunda lengua
INSTITUTO NACIONAL PARA LA EDUCACIÓN DE LOS ADULTOS

DIRECTORIO
Mtro. Otto René Granados Roldán
Secretario de Educación Pública

Lic. Gerardo Molina Álvarez
Director General del INEA

Créditos de la presente edición

Coordinación general
Celia del Socorro Solís Sánchez

Coordinación académica
Carmen Díaz González
Elisa Vivas Zúñiga
Otilia Meraz Arellano
Lilia Karina Benavides Gutiérrez
Juan José Morales Guerra
Rosa Margarita Sánchez Vázquez

Adaptación del módulo para el MIB
Guillermina Duarte Hernández

Asesoría académica de la adaptación
para el MIB
Elisa Vivas Zúñiga

Autoría de juegos para la lengua indígena
Elisa Vivas Zúñiga
Guillermina Duarte Hernández
Rita Fernández Díaz
Miguel Angel Recillas González
Ana Isabel Jacinto Hernández
Oscar Tlalmis Jiménez
Gustavo Rodríguez Huerta

Adaptación a la lengua indígena
Agustín Martínez de la Cruz
Arturo Aguilar López
Ausencia de la Cruz González
Gilberto López Parra

Asesoría académica
Rodrigo Jacobo Jiménez Díaz

Revisión técnica
José Iván Quezada López

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Apoyo al cuidado de la edición
Hugo Fernández Alonso

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Marisol Ruiz Monter
Aliosha Eliud Lailson Barrios
Eliseo Brena Becerril

Diseño
Francisco Castro Miranda

Diagramación
Norma García Manzano
Danya Desiree Zamora Hernández

Ilustración de portada
Juan Jesús Sánchez Muñoz

Fotografía e lustración de interiores
Banco digital del INEA

Este material tiene como antecedente la primera edición del Folleto *Juegos con imaginación* del módulo *Para empezar* del MEVyT.

Uso la lengua escrita. Huichol. MIBES 5. Folleto *Juegos con imaginación*. D. R. 2018 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, Ciudad de México, C. P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.
Algunas veces no fue posible encontrar la propiedad de los derechos de algunos textos aquí reproducidos. La intención nunca ha sido la de dañar el patrimonio de persona u organización alguna, simplemente el de ayudar a personas sin educación básica y sin fines de lucro. Si usted conoce la fuente de alguna referencia sin crédito, agradeceremos establecer contacto con nosotros para otorgar el crédito correspondiente.

Impreso en México

Teriwarika maye'uxa/Índice

Miye'iniatarime/Página

Teriwarika mikatsuti mirayemie **5**
Presentación **5**

Primera parte. Fortalecimiento del español **6**

Juego 1. Destrabalengüemos el trabalengüero 7
Juego 2. Encuentre las constelaciones 9
Juego 3. La pesca 12
Juego 4. ¿Con cuál va? 13
Juego 5. Encuentre la llave 14
Juego 6. Descifre lo que quiso decir 16
Juego 7. Cambiando estrofas 18
Juego 8. En busca del fuego 19
Juego 9. Somos lo que creemos 21
Juego 10. ¿Cómo se dice? 22
Juego 11. Buscando familias 23
Juego 12. Transformando palabras 27

Hoja de soluciones Primera parte. Fortalecimiento del español **28**

Huutarieka mikatsuti. Huuta niuki 'uximayatsika/ Segunda parte. Trabajo bilingüe **32**

Waikari 13. Waikariwame peheuta'iyariwiweti 'ahetsietimieme 33
Juego 14. Memorama de datos en los documentos 35

Waikari	15.	Waikarɨwame peheuta'iyariwiweti teiteri tita ti'a'uximayatsika	37
Juego	16.	Memorama de oficios	39
Waikari	17.	Piinite 'aixɨ reukukateti	41
Juego	18.	El orden de las cosas	42
Waikari	19.	¿Tita titiri tihiki?	43
Juego	20.	¿De qué producto se trata?	47
Waikari	21.	Niuki miyu'awietatika	49
Juego	22.	Las palabras escondidas	50
Waikari	23.	Niuki miyu'awietatika	51
Juego	24.	La palabra invisible	53
Waikari	25.	Turanixi 'iniiya	55
Juego	26.	Zurciendo sílabas	56
Waikari	27.	Nepiwaune tirikariya maakame	58
Juego	28.	Buscando la imagen perdida	60
Waikari	29.	Huyé haaneme kwie tsimi'anetsie	62
Juego	30.	El laberinto de los paskoleros	63
Waikari	31.	Neutiwewi 'utiarika tsimayetiti	64
Juego	32.	La vestimenta xilocuautlense	66
Waikari	33.	Kuuwiwi ke'anenemeki miyuxeiyania	67
Juego	34.	El descubrimiento del maíz	68
Waikari	35.	Tuutu newauneti	70
Juego	36.	Crucigrama de Todos Santos	71

Xapa 'aixɨ mɨreuku'utɨkatsie huutariekatsiemieme. Huutame muniuka 'uximayatsikaya/Hoja de Soluciones Segunda parte. Trabajo bilingüe

Terɨwarika mɨkatsutɨ mɨrayemie

'Ikɨ 'aye'utɨ matiku'ɨkitɨwa waikari yɨkɨ'aneneme pexeiya teiwarikɨ tsiere 'aniukikɨ. 'aixɨ pe'itiyurieme pemiti'ɨke, niuki pepakanɨxɨani, 'aixɨ pepɨtimanaxɨani mɨɨri kepemɨtimate 'aniukikɨ mɨɨri teiwarikɨ mɨpaɨ ketineyurieneni.

Waikari pɨ'ayumieme kepemɨti'akɨhɨawe yapemɨtiyurienikɨ peyemietɨ peretimamateketɨ 'aniukikɨ mɨɨri teiwarikɨ.

Tepɨta'ikwewani peyutemawietɨ 'ikɨ waikari 'aixɨ pemɨtiyurienikɨ.

¡Keneutiwaika mɨɨri peyutemawietɨ!

Presentación

Este folleto tiene diferentes juegos tanto en español como en huichol. Para resolverlos tendrá que dibujar, completar palabras, ordenarlas y poner en práctica lo que sabe de su lengua y del español.

Los juegos tienen como propósito que siga aprendiendo en su lengua y en español.

Esperamos que se divierta al resolver los juegos.

¡Juegue y diviértase!

Primera parte. Fortalecimiento del español

Juego 1. Destrabalengüemos el trabalengüero

Instrucciones

1. Lea en voz alta los trabalenguas, lo más rápido que pueda.

Pancha plancha
con cuatro planchas.
¿Con cuántas planchas
plancha Pancha?

Compré pocas copas,
pocas copas compré.
Como compré pocas copas,
pocas copas compré.

El que poco coco come,
poco coco compra;
el que poca capa se tapa,
poca capa se compra.
Como yo poco coco como,
poco coco compro,
y como poca capa me tapo,
poca capa me compro.

El amor es una locura
que ni el cura lo cura,
y si el cura lo cura
es una locura del cura.

Yo gusto del gusto que gusta mi gusto,
si tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto,
qué disgusto se va a dar mi gusto,
al saber que tu gusto,
no gusta del gusto que gusta mi gusto.

2. Elija el que más le guste y apréndalo de memoria.
3. Cuando lo sepa de memoria, dígalo en voz alta al grupo. Si lo hace bien, ¡gana!
4. Consulte la Hoja de soluciones.

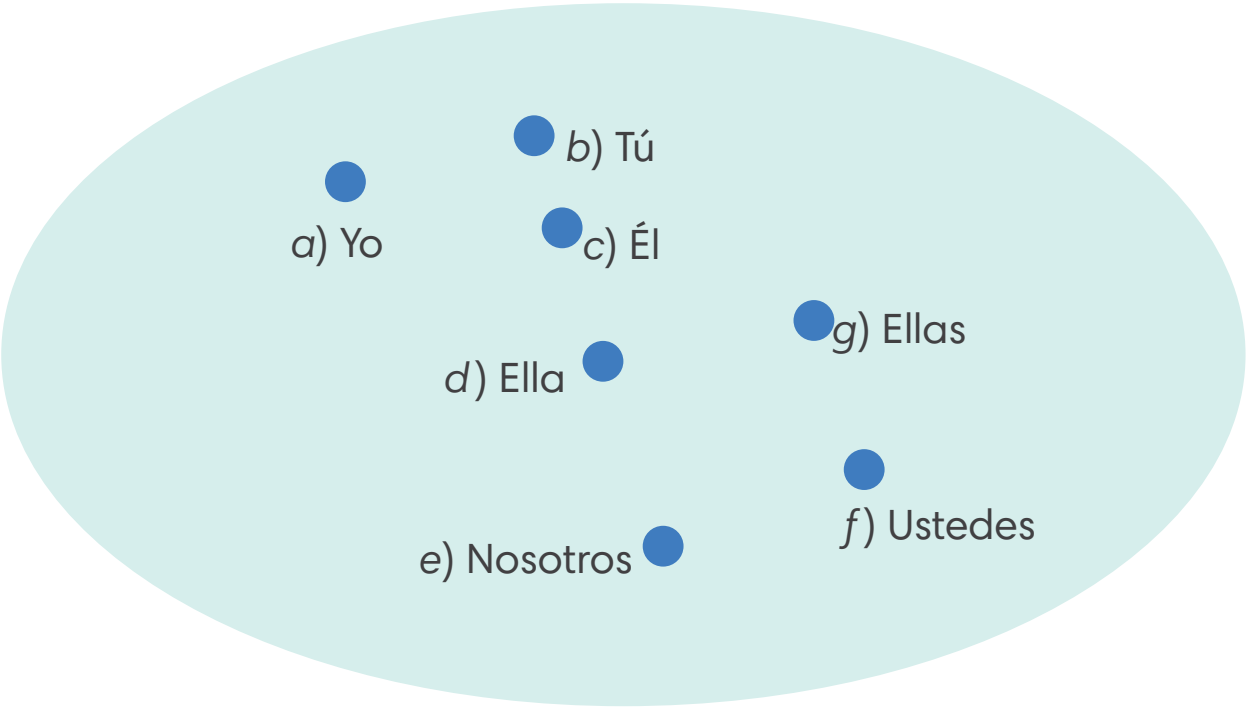
Juego 2. Encuentre las constelaciones

Instrucciones

1. Lea los enunciados.

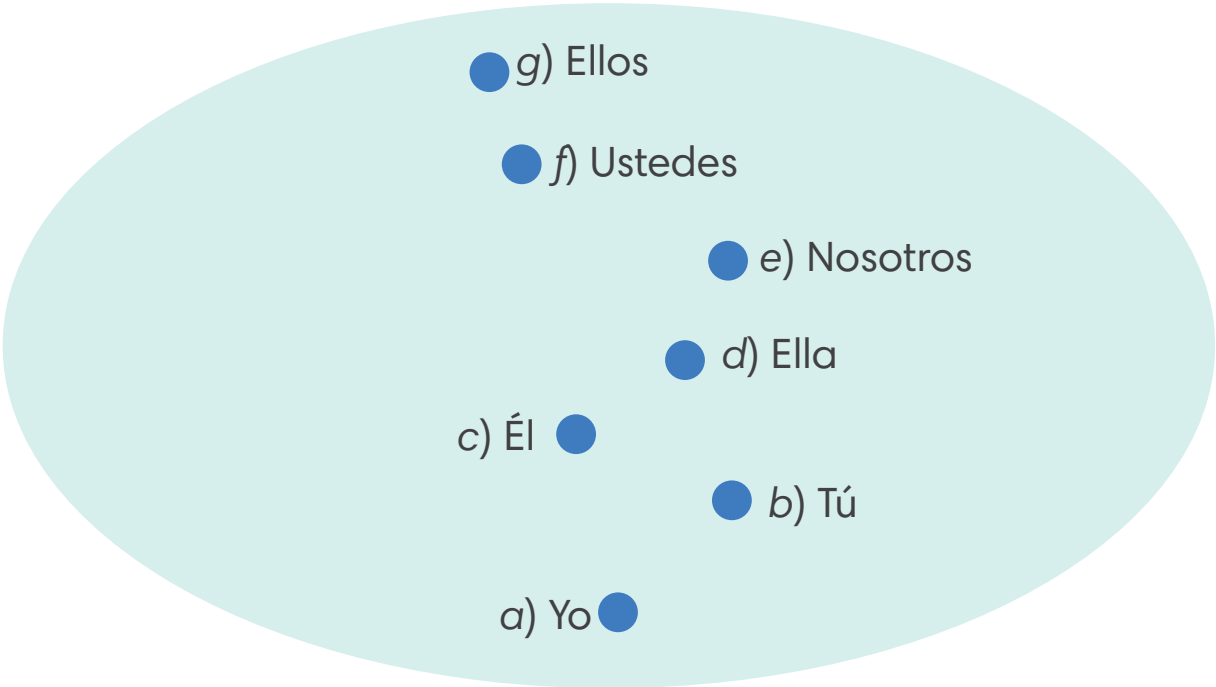
a) Yo soy inteligente.
b) Tú eres amigable.
c) Él es trabajador.
d) Ella es asesora.
e) Nosotros somos amigos.
f) Ustedes son desconfiados.
g) Ellas son alegres.

2. Una con una línea los enunciados que conjuguen el verbo ser, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos, ellas)



3. ¿Qué figura formó? Muéstrela a sus compañeros y compárela con la de ellos.
4. Ahora lea y una los enunciados que conjuguen el verbo **estar**, siguiendo el orden de los pronombres personales (yo, tú, él, ella, nosotros, ustedes, ellos, ellas).

a) Yo estoy asombrado.
b) Tú estás feliz.
c) Él está contento.
d) Ella está bonita.
e) Nosotros estamos sentados.
f) Ustedes están perdidos.
g) Ellos están.



5. Ahora conjugue los verbos **ser** y **estar** con las palabras **amigable** y **feliz**.

Conjugue el verbo **ser** con la palabra **amigable**	Conjugue el verbo **estar** con la palabra **feliz**

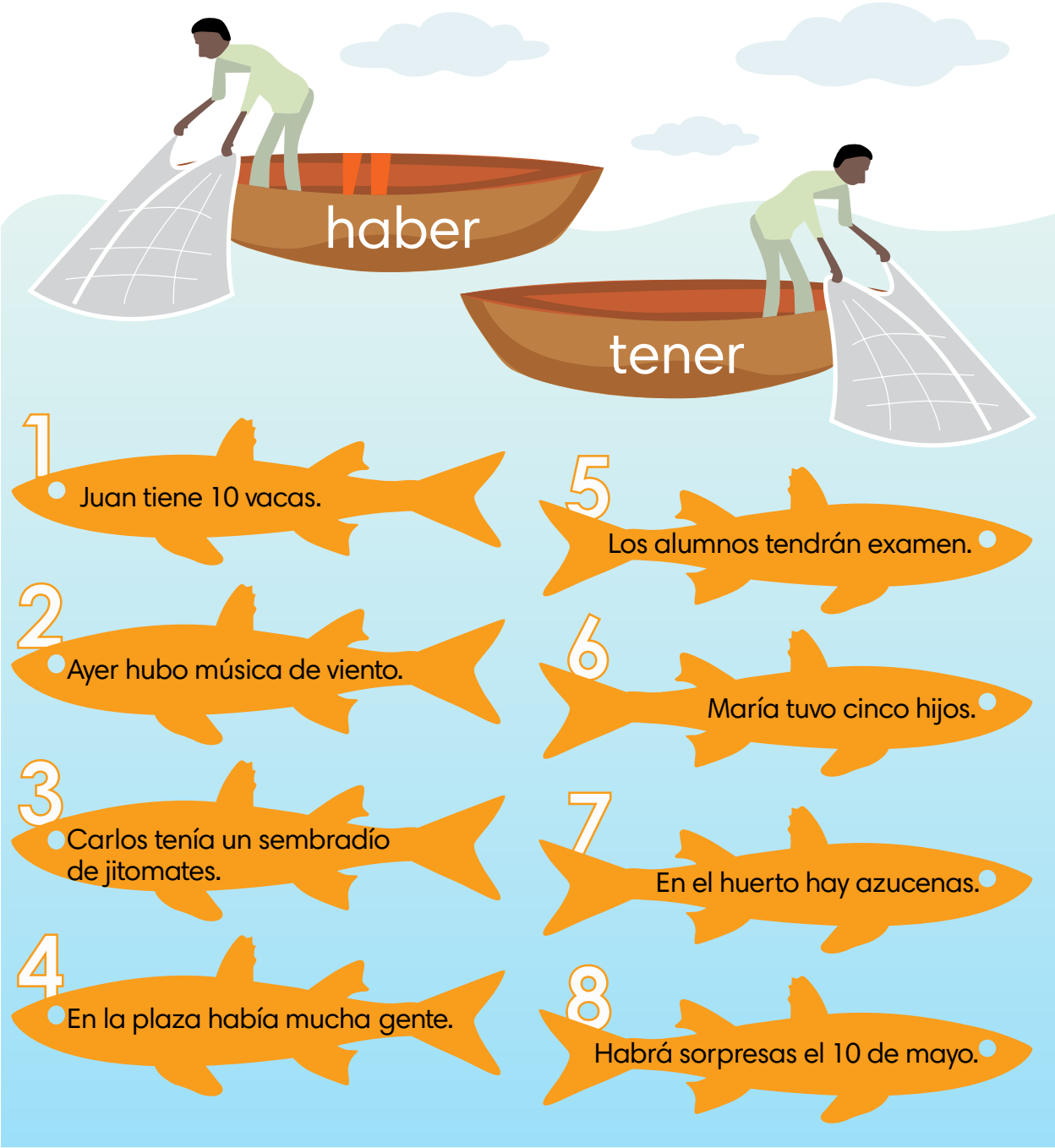
6. Compare las conjugaciones que escribió con las que aparecen en la Hoja de soluciones. Marque con una ✓ las conjugaciones correctas, y con una ✗ las incorrectas. Corrija estas.

¿Quiere saber cómo se llaman las constelaciones que hizo?, consulte la Hoja de soluciones y, si es necesario, corríjalas.

Juego 3. La pesca

Instrucción

Una con una línea los peces a la red del pescador de acuerdo con las palabras **haber** o **tener**.



Juego 4. ¿Con cuál va?

Instrucciones

1. Lea las palabras.
2. Una cada palabra con la imagen correcta.
3. Evite que las líneas que vaya trazando se crucen o encimen.

la

las

el

los

el

las

Juego 5. Encuentre la llave

Instrucciones

1. Busque la llave que contiene la palabra que completa el enunciado correctamente.
2. Encierre en un círculo la llave correcta.

3. Lea en voz alta cada enunciado con la palabra de la llave elegida.

Juego 6. Descifre lo que quiso decir

Instrucciones

1. Lea los textos y ponga atención a las palabras que están en letras de color.
2. Escriba en el cuadro de abajo el significado de las palabras.

¡**Vaya valla** que saltó el
caballo bayo!
El **aya** hallaba bayas
debajo del **haya**.
Vaya con la **baya** del haya
que se **halla** allá en la valla.
(Original de Nacho Guillén)

Juan **tuvo** un tubo,
pero el tubo que tuvo
se le rompió
y para recuperar
el tubo que tuvo,
tuvo que comprar un tubo
igual al **tubo** que tuvo.

Palabras	Significado
vaya	
valla	
baya	
aya	
haya	

halla	
tuvo	
tubo	

3. Revise las respuestas en la Hoja de soluciones.
4. Corrija el significado de las palabras que tuvo incorrectas.

Palabras	Significado
vaya	
valla	
baya	
aya	
haya	
halla	
tuvo	
tubo	

Juego 7. Cambiando estrofas (44. Canto a mi pueblo)

Instrucciones

1. Lea cada una de las estrofas.
2. Observe las palabras que están en **color**.
3. Cambie las palabras de color de cada estrofa por alguna de las que están en la columna del centro y que considere adecuadas.
4. Escriba en las líneas de la derecha la nueva estrofa.

1. Hoy canto a mi pueblo porque en él **nacieron** mis primeros sueños y el sol de tus cerros me vieron **crecer**.	comieron surgieron creer correr	
2. Tierra bendita, donde mis padres **crecieron** al empezar el día también a mí me vieron **correr**.	nacieron bebieron comer crecer	
3. Mi pueblo, al **pasar** por tu cielo, el azul crece en mis ojos, y tus nubes a mí también me enseñaron a **pintar**.	caminar andar bordar soñar	

5. Lea en voz alta los versos con las palabras que elegió o cambió.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 8. En busca del fuego (50. El principio del fuego)

Instrucciones

1. Observe las imágenes.
2. Complete los enunciados con las palabras que están en los óvalos.

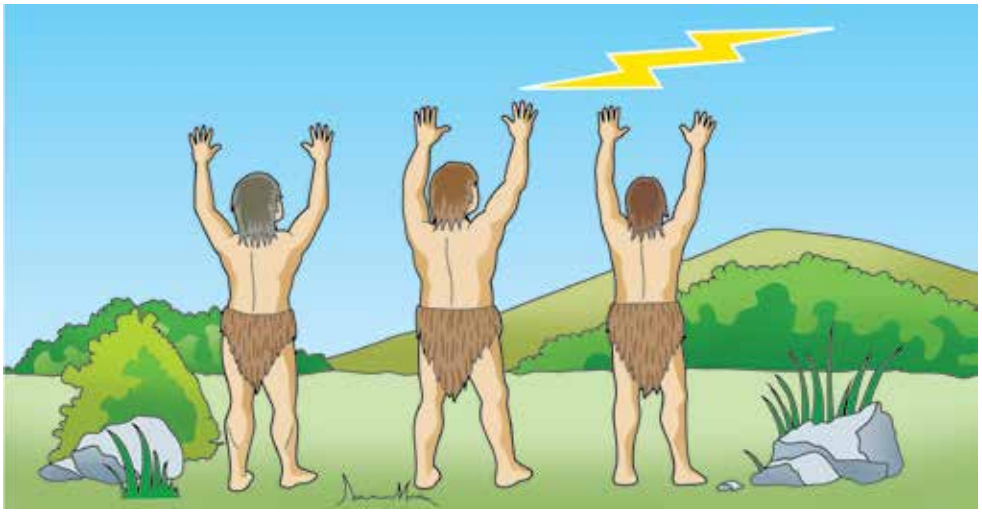
pocas

muchas

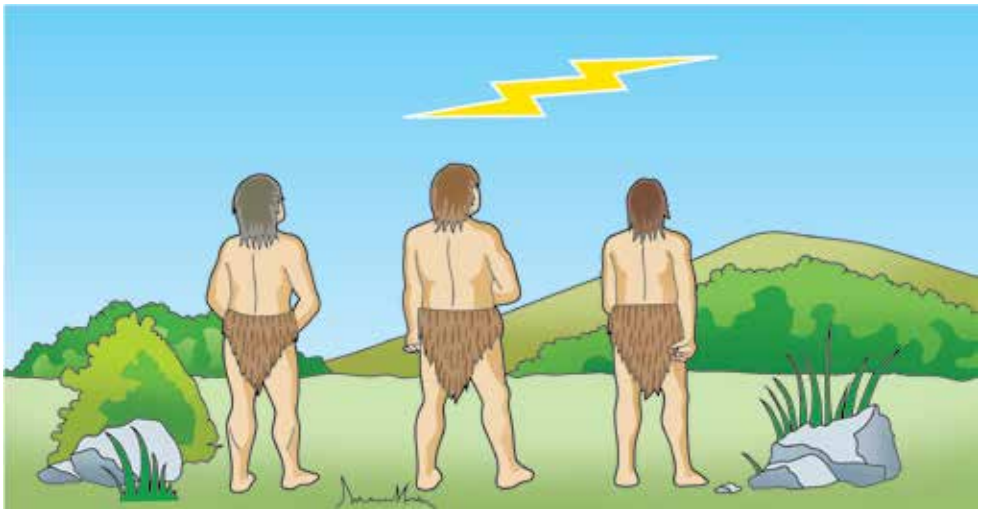
1. El gorrión vio _____ brasas adentro de una cueva.

Ahí

Acá



2. _____ donde entraron es mi casa.



allá

aquí

3. Bueno, les voy a dar el fuego, pero no _____.

3. Preste atención a la lectura en voz alta de tu asesora o asesor porque así identificarás las respuestas.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 9. Somos lo que creemos (46. La víbora y la iguana)

1. Enumere en el paréntesis las palabras de cada enunciado.
2. Considere el orden correcto que deben tener las palabras en cada enunciado.
3. Escriba los enunciados correctamente.

1.	es	la	ponzoñosa	serpiente
	( )	( )	( )	( )
2.	iguana	La	asomaba	se
	( )	( )	( )	( )
3.	se	hombre	cayó	El
	( )	( )	( )	( )
4.	El	espantó	se	campesino
	( )	( )	( )	( )

4. Compare sus respuestas con la Hoja de soluciones y corrija si es necesario.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 10. ¿Cómo se dice? (42. La zorra y el cuervo)

Instrucciones

1. Lea los enunciados.
2. Escriba en el paréntesis la letra de los enunciados correctos. Fíjese en el ejemplo:

a) El cuervos encaramado en los árbol. *b*) El cuervo encaramado en el árbol.	(*b*)
c) La zorra es un animal muy astuto. *d*) La zorra es una animal muy astuta.	( )
e) El zorra y la cuervo comieron el queso. *f*) La zorra y el cuervo comieron el queso.	( )
g) El cuervo fue engañado por la zorra. *h*) El cuervo fue engañado por el zorra.	( )

3. Intercambie con otro compañero o compañera su folleto.
4. Califiquen sus respuestas con la Hoja de soluciones.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 11. Buscando familias (18. Las viviendas seris)

Instrucciones

1. Lea el nombre de cada familia (Cielo, Mar, Árbol y Casa) así como el de cada persona en los rotulos de la página 25.
2. Recorte las personas y péguelas en el cuadro de la familia a la que pertenecen.

Familia: Cielo

Familia: Mar

Familia: Árbol

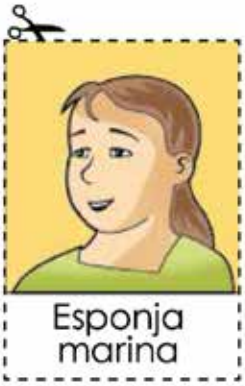
Familia: Casa

3. Escriba qué pasos siguió para realizar el juego y vea en su Hoja de soluciones si logró llegar a la respuesta correcta. En caso de ser necesario, corrija.

Estrella

Tronco

Cocina


Esponja marina

Luna

Ramas

Sala

Hojas

Tortuga de mar

Estrella de mar

Sol

Comedor

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Juego 12. Transformando palabras (52. La estrella de mar semejante a una flor)

Instrucciones

1. Lea el fragmento de la lectura 52. La estrella de mar semejante a una flor.

El mono **despidió** a la tortuga agitando una mano. Después **paseó** su **mirada** hasta el horizonte. Su **alegría** de vivir se **desbordaba** ante la **idea** de tener como palacio aquel arrecife de coral y de **llegar** a ser, un día, **rey** del universo.

2. Escriba en los cuadros de abajo las palabras que están en **negritas** en el texto que leyó, observe los ejemplos.
3. Escriba una nueva palabra (verbo o sustantivo, según corresponda) en las columnas de la derecha.

Sustantivo	Verbo
Mirada	Mirar
Alegría	

Verbo	Sustantivo
Paseó	

4. Consulte las respuestas correctas en la Hoja de soluciones y corrija, si es necesario.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

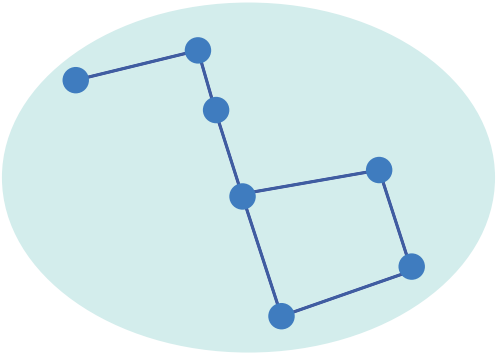
Hoja de soluciones Primera parte. Fortalecimiento del español

Juego 1

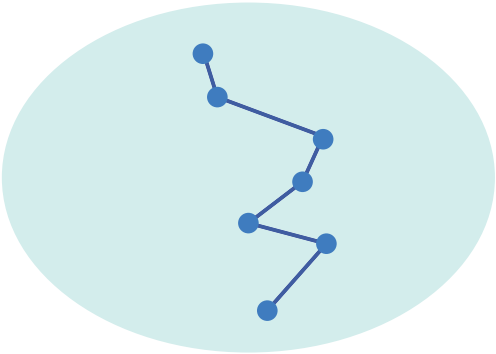
El adulto expresa de manera fluida y de memoria el trabalenguas que eligió.

Juego 2

A.



B.



La figura A es la constelación de la Osa Mayor.
La figura B es la constelación de Casiopea.
Una constelación es un conjunto de estrellas que forman una figura.

Conjuga el verbo **ser** con la palabra **amigable**	Conjuga el verbo **estar** con la palabra **feliz**
Yo soy amigable.	Yo estoy feliz.
Tú eres amigable.	Tú estás feliz.
Él es amigable.	Él está feliz.
Ella es amigable.	Ella está feliz.
Nosotros somos amigables.	Nosotros estamos felices.
Ustedes son amigables.	Ustedes están felices.
Ellas son amigables.	Ellos están felices.

Juego 3

Enunciados con el verbo **haber**:

2. Ayer hubo música de viento.
4. En la plaza había mucha gente.
7. En el huerto hay azucenas.
8. Habrá sorpresas el 10 de mayo.

Enunciados con el verbo **tener**:

1. Juan tiene 10 vacas.
3. Carlos tenía un sembradío de jitomates.
5. Los alumnos tendrán examen.
6. María tuvo cinco hijos.

Juego 4

El gato blanco
Las ollas de barro
Los libros
El carro rojo
La casa vieja
Las flores amarillas

Juego 5

Llave 1—hacia
Llave 2—para
Llave 3—sobre
Llave 4—en el
Llave 5—con

Juego 6

vaya: Palabra que indica sorpresa.
valla: Línea de estacas que sirve de defensa o protección.
baya: Tipo de fruto carnoso con semillas rodeadas de pulpa.
aya: Es una persona encargada de la crianza y educación de los niños.
haya: Tipo de árbol.
halla: Del verbo hallar.
tuvo: Del verbo tener.
tubo: Objeto generalmente redondo y hueco por dentro, elaborado de diferentes tipos de material (metal, plástico, entre otros).

Juego 7

1. **nacieron**/surgieron **crecer**/correr.
2. **crecieron**/nacieron **correr**/crecer.
3. **pasar**/caminar **pintar**/soñar

Juego 8

1. El gorrión vio **muchas** brasas adentro de una cueva.
2. **Ahí** donde entraron es mi casa.
3. Bueno, les voy a dar el fuego, pero no **aquí**.

Juego 9

1. La serpiente es ponzoñosa.
2. La iguana se asomaba.
3. El hombre se cayó.
4. El campesino se espantó.

Juego 10

b) El cuervo encaramado en el árbol.
c) La zorra es un animal muy astuto.
f) La zorra y el cuervo comieron el queso.
g) El cuervo fue engañado por la zorra.

Juego 11

Familia Mar: esponja marina, tortuga marina, estrella de mar.
Familia Árbol: ramas, hojas, tronco.
Familia Casa: comedor, sala, cocina.
Familia Cielo: estrella, luna, sol.

Juego 12

Sustantivo	Verbo
mirada	mirar
alegría	alegrar
rey	reinar
idea	idear

Verbo	Sustantivo
despidió	despedida
paseó	paseo/paseante
desbordaba	desbordamiento
llegar	llegada

Huutarieka mɨkatsutɨ.
Huuta niuki ˈuximayatsika/
Segunda Parte.
Trabajo bilingüe

Waikari 13. Waikarɨwame peheuta'ɨyariwiwetɨ 'ahetsietimieme

Kepemɨtikayaani

1. Xapa tsimɨyeyeu keneutixika.
2. Hawawarime kenamanaxɨa.
3. Xapa tsimɨyeyeu huutame taurie nawiwi, xeimemeri mɨɨri hutarieka xeime, keneu'a'ɨwiya xɨka mɨraye'utɨka 'aixɨ reuku'utɨkani, xɨka paɨ'aneni, keneutihuriexɨa, xɨka paɨka'aneneni, keneyetuaxɨa mɨɨri keneukwewi kepauka 'ahetsie mɨtinake.
4. Katina'iwamɨkɨ, kemɨ'ane yuhuhutame waɨka mexeiyan.

'akie	huuye 'amatayewa Mékiku #20	kepereukuneɨke	mɨkaneɨke	niukame
ti'a'uximayatsika	kii mɨtiwewiwa	kewa pemetinuiwaxɨ	'Uweni muyewe	3111043920
kemɨranukumu'uhɨa	Aguilar	wiiyari	33 wiitaripɨhɨ	kepauka pemutinuiwaxɨ
nemɨtitewa	Ángel	ke'ane kwieyaritsie	mekikutanaka	16 tamaamata metsayari 1957

'A'utɨa keneyeya'a Terɨwame 'anemɨyumate mɨɨri pe'ɨyeweiyatɨ 'uxɨmayatsika.

Juego 14. Memorama de datos en los documentos

Instrucciones

1. Recorte las tarjetas.
2. Colóquelas boca abajo.
3. Voltee dos tarjetas, primero una y luego otra; vea si tienen los datos correctos. Si es así, tómelas; si no, regréselas y espere su turno.
4. Gana el que tenga más pares de tarjetas.

domicilio	avenida México #20	estado civil	soltero	teléfono
oficio	albañil	lugar de nacimiento	Bancos de Calítique	3111043920
apellido	Aguilar	edad	33 años	fecha de nacimiento
nombre	Ángel	nacionalidad	mexicana	16 de octubre de 1957

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 15. Waikarɨwame peheuta'iyariwiwetɨ teɨteri tita ti'a'uximayatsika

Kepemɨtikayaani

1. Xapa tsimɨyeyeu keneutixika.
2. Hawawarime kenamanaxɨa.
3. Xapa tsimɨyeyeu huutame taurie nawiwi, xeimemeri mɨɨri hutarieka xeime, keneu'a'ɨwiya xɨka mɨraye'utɨka 'aixɨ reuku'utɨkani, xɨka paɨ'aneni, keneutihurixɨa, xɨka paɨka'aneneni, keneyetuaxɨa mɨɨri keneukwewi kepauka 'ahetsie mɨtinake.
4. Katina'iwamɨkɨ, kemɨ'ane yuhuhutame waɨka mexeiyani.

kii mɨtiwewiwa	naxi	ketsɨtame	kwaitsɨ	ti'ɨkitame 'uka
kuukatekɨ mɨtiwewie 'uka	hiruteki	'ikwai wewiwame	xaari	tiyeitɨwame
kwietsie mu'exime	kutsira	kɨyexikɨ mɨtiwewie	kɨrapuxi	tiyu'uayemawame
'iteɨri	tixikaame	'itiwame	matsikɨi	'uayete

'A'utɨa keneyeya'a Terɨwame 'anemɨyumate mɨɨri pe'iyeweiyatɨ 'uxɨmayatsika.

Juego 16. Memorama de oficios

Instrucciones

1. Recorte las tarjetas.
2. Colóquelas boca abajo.
3. Voltee dos tarjetas, primero una y luego otra; vea si tienen los datos correctos. Si es así, tómelas; si no, regréselas y espere su turno.
4. Gana el que tenga más pares de tarjetas.

albañil	cal	pescador	anzuelo	maestra
artesana	hilos	cocinera	olla	borrador
campesino	machete	carpintero	clavos	doctor
jardinero	tijeras para podar	barrendero	escoba	pastillas

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 17. Piinite 'aixɨ reukukatetɨ

Kepemɨtikayaani

Keneu 'a'ɨwiya 'ɨkiyatsie mɨɨri kaneutinɨxɨa kemɨtitetewa pinite.

ke_arite 'utam_

hup_me

ti__axiya_e

'ɨɨ_ari

'ɨkar_

me_a

eku__una

'A'utɨa keneyeya'a Terɨwame 'anemɨyumate mɨɨri pe'ɨyeweiyatɨ 'uxɨmayatsika.

Juego 18. El orden de las cosas

Instrucción

Observe las imágenes y complete los nombres de los objetos.

ro_er_

c_m_

es_uf_

_illas

c_bij_

mes_

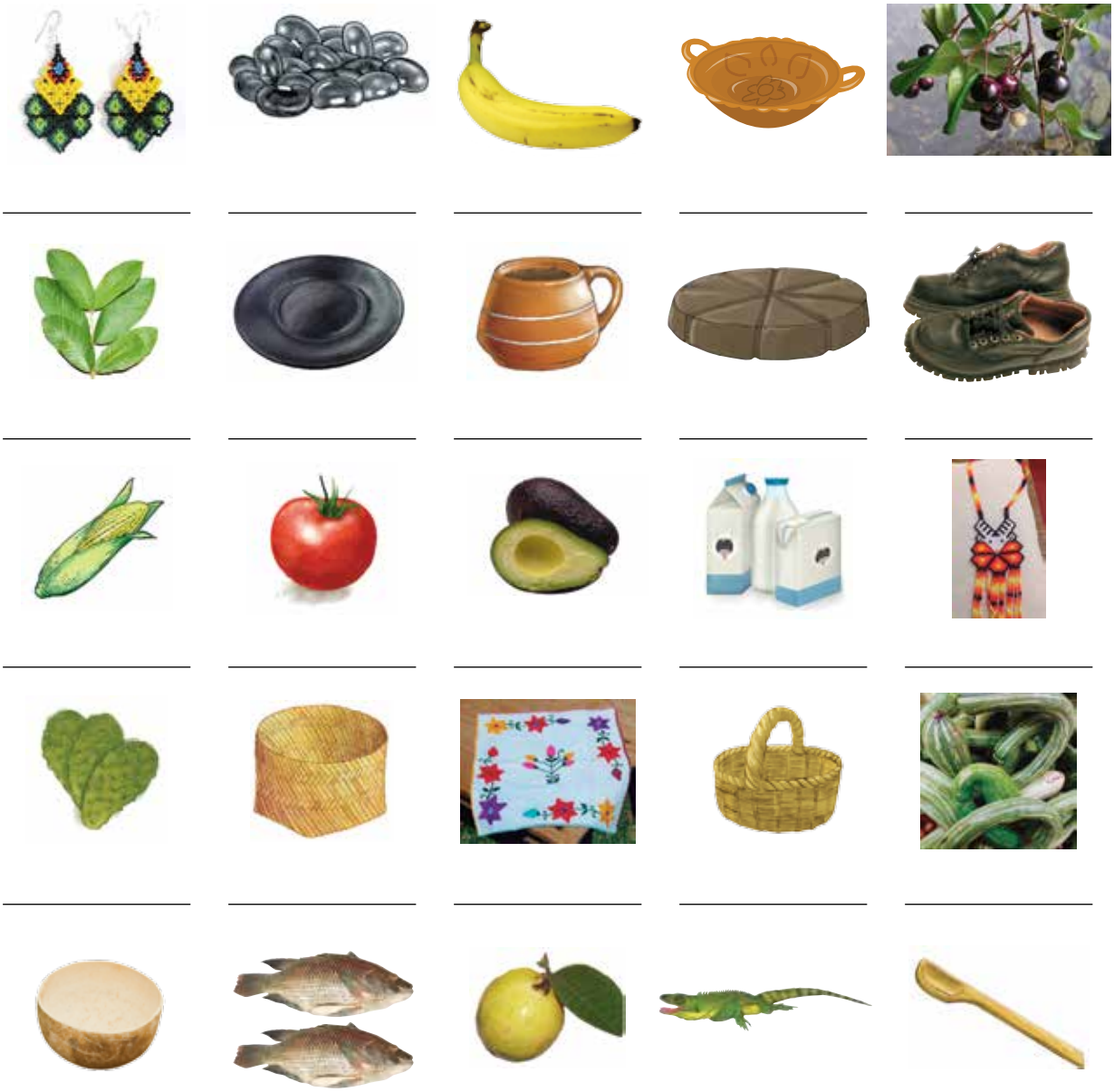
mo_ca_ete

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 19. ¿Tita titɨri tihɨkɨ?

Kepemɨtikayaani

1. 'ɨkiya keneu'ɨwiyaxɨa.
2. Keneu'utɨa, mɨkurumaɨyetsie 'ɨkiya hetɨa mukukatsie, tita mɨtihɨkɨ kemɨtitewa.



3. 'Aixi ketineupini kemititetewa pinite 'aixi muyi kemireuku'uti wixarika 'utiarieya.

'Iki katinihikitini:

H	K	Ts
H ts	K k	W r
H k	K n	W
H w	M	X
H x	N	X m
K x	P	Y
K k	T	'
K	Ts	
K	Ts	

4. Waikariki petitahayewame, xekeneuyupaatsiri xeime 'akupanieru hamatia 'aye'uti matiku'ikitiwa.
5. Keneutixeiya 'eiyarika 'a'iwa kemitiuyuri: niuki 'utiarika miiri wixarika'utiarieya Xapa 'aixi mi'anene maye'uxa miiri 'iki hapai ✓ 'anemeki keneu'utia 'aixi mianene miiri 'iki hapai ✗ 'anemeki keneu'tia 'aixi miyutiyurienitsie.
6. 'Aixi keneutiyuri niuki.

7. 'Utɨarika matiku'ɨkitɨwa keneyetuiri 'a'iwa.
8. 'Aixɨ ketineu'utɨa niuki 'a'iwa kemetiutahɨawixɨ.

9. 'Utiarika 'aixi ketineu'uitia wixarika 'utiarikaya kemireuku'u.

H	K	Ts
H ts	K k	W r
H k	K n	W
H w	M	X
H x	N	X m
K x	P	Y
K k	T	'
K	Ts	
K	Ts	

10. A'eiyarika keneutixeiyaxia Xapa 'aiximireuku'utitsie

¿Tiita tixaatsiwa?… Teriwariya miiri 'utiariya tuukariki.

i'Uximayatsika pihiki tuukariki pexikaretimamatekeni teriwarikaki miiri 'utairikaki!

'A'utia keneyeya'a Teriwame 'anemiyumate miiri pe'iyeweiyati 'uximayatsika.

Juego 20. ¿De qué producto se trata?

Instrucciones

1. Observe las siguientes imágenes.
2. Escriba, debajo de cada imagen, el nombre del producto.
3. Con las letras que aparecen en el cuadro “Los productos son”, ordene los nombres de los productos de acuerdo con el alfabeto del español.
4. Lea en voz alta las palabras.

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

Los productos son:

A	E	P
A de c	F	P
A	G	P de b n
C con g	I	S b
C de c	J de g	T de b
C de b	J	T de o
C	L	Z
C de c	L de v	
C de m	N	

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 21. Niukɨ mɨyu'awietatɨka

Kepemɨtikayaani

'Utɨarika mayehuuta kenakaterɨwa mɨɨri 'utɨarika kenaye'atɨaxɨa mɨkahekɨa.

Xakwitsari mɨtɨxietsie pɨti'ane…	m__ r __ n __
Ti'utɨwame mɨyeiwe mɨɨri xapa ti'utɨwame puyutinanai…	x__pa m__w__tuiy__
Xɨka waakaxi waiyari pehaukwaimɨkɨni yaatɨni tuixu kenemie…	w__i m__wat__iy__
'Akape kenanu'i paakɨ mieme…	paa__ewa__ui__a
Xɨka kuukuri penanaimɨkɨni, tuumati mɨɨri 'uuyuri kenemie…	ti__atuiy__

'A'utɨa keneyeya'a Terɨwame 'anemɨyumate mɨɨri pe'iyeweiyatɨ 'uxɨmayatsika.

Juego 22. Las palabras escondidas

Instrucción

Lea el enunciado y complete la palabra oculta.

a) El lugar donde se muele el nixtamal es el…	m__ l __ n __
b) El lápiz y el cuaderno se compran en la…	__ a __ __ l __ r__ a
c) Si quiere comer carne de res o puerco debe ir a la…	__ a r __ i c __r __ a
d) Acompaña tu café con el pan de la…	p __ __ a__ e __ í __
e) Para comprar chile, jitomate y cebolla debes ir a la…	tie__d__

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 23. Niukɨ mɨyu'awietatɨka

Kepemɨtikayaani

'Utɨarika mayehuuta paye'utɨka kayumainɨakamekɨ, pemɨretimaanikɨ kemutiyuane, kepemɨtiu 'ɨkitɨarie kenanukuweiya:

1. 'Inɨarika 'aixɨ ketineu'utɨa 'utɨarika mɨxexui mɨ'inɨatsietɨkakɨ wixarika 'utɨarieya peyexeiyarɨmetɨ.
2. 'Utɨarika kenaka'utɨa mɨxexui 'aixɨ mɨtiku'eiyatɨka 'inɨarika yaxeikɨa.

1 = a	2 = e	3 = h	4 = i	5 = ɨ	6 = k	7 = kw	8 = m	9 = n
10 = p	11 = r	12 = t	13 = ts	14 = u	15 = w	16 = x	17 = y	18 = '

1.1 = aa	2.1 = ee	4.1 = ii	5.1 = ɨ ɨ	14.1 = uu

1.

12	2.1	12	2

8	14	12	1	18	14	9	4	16	4

2.

18	4	7	1	4

10	5	15	4	9	4	17	1	11	4	12	5	6	1	4

3. Pe'akanime, 'akupanieru hamatia xekeneuyupatsiri 'aka'uti matiku'ikitiwa
4. 'Eiyarika keneutixeiya 'akupanieru piinieya: 'eiyarika 'aixi mi'anene kenakateriwaxia xapa 'aixi mireukuwewiyatsie miiri ✓ pi'aneneme keneu'uitiaxia 'aixi mi'anene miirita ✗ pi'anemeki 'aixi miyutiyurieni.
5. 'Utiarika matiku'ikitiwa keneyetuiri 'a'iwa.
6. 'Aixi ketineu'utiaxia 'utiarika mayehuutatika'akupanieru matsi'uta'aitia.
7. Keneutixeiyaxia 'a'eiyarika xapa 'aixi mireuku'utikatsie

1.

12	2.1	12	2

2.

8	14	12	1	18	14	9	4	16	4

18	4	7	1	4

10	5	15	4	9	4	17	1	11	4	12	5	6	1	4

8. 'Utiarika mayehuuta keniwarakateriwiri 'akupanieruma.

¡'Utiarika mayehuuta 'aixi mi'anene peretaxe!

'A'utia keneyeya'a Teriwame 'anemiyumate miiri pe'iyeweiyati 'uximayatsika.

Juego 24. La palabra invisible (26. El rey de Zinacantán)

Instrucciones

1. Recorte los versos.
2. Lea los versos.
3. Identifique la primera letra de cada verso.
4. Forme la palabra con la primera letra de cada verso.
5. Ordene los versos de manera que la palabra oculta pueda leerse de arriba abajo.
6. Lea en voz alta la estrofa completa y termine diciendo: ¡Ganamos!

lo hace un objeto codiciado	incandescente su brillo
oculta su enorme riqueza	nunca antes visto
Aro luminoso	la noche estrellada

La palabra es: _____

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 25. Turanixi 'inɨiya (37. Turaanixi)

Kepemɨtikayaani

1. 'Ɨkiya keneutixeiya mɨɨri kenetaxeiyaxɨa yɨkɨmɨti'anene pekareutetereti.
2. Keneutaxaata xeime yɨkɨmɨ'ane, pekahexaxaatatɨ 'akupanieruma memitixa.
3. Yɨkɨmɨ'anene xɨka hauyewetɨ'ayani keneutiwawá pekareutetereti.
4. Keneutixata ke'aneneti mauyewekai yɨkɨmɨ'ánene.
5. 'Eiyarika keneutixeiya Xapa 'aixɨ mɨreuku'utɨkatsie.
6. Katina'iwamɨkɨ ke'anetɨ matsi waɨkawa mɨrekaxei yɨkɨti'aneneme.

'A'utɨa keneyeya'a Terɨwame 'anemɨyumate mɨɨri pe'ɨyeweiyatɨ 'uxɨmayatsika.

Juego 26. Zurciendo sílabas (28. El espíritu malo)

Instrucciones

1. Una con una línea las sílabas y escriba la palabra que se forma.
2. Al terminar su juego intercambie su folleto con otro compañero.
3. Revise las respuestas en la Hoja de soluciones y marque con ✓ las que están bien, y con ✗ las que se deben corregir.
4. Corrija las palabras.
5. Devuelva el folleto a su compañero.

se	do	_____
rui	che	_____
no	lo	_____
ma	ñor	señor

Zo	ño	ra	_____
se	ga	sia	_____
cre	den	dor	_____
i	gle	pan	_____
ju	qui	cial	_____

6. Corrija sus respuestas.

se		do	_____
rui		che	_____
no		lo	_____
ma		ñor	_____

Zo	ño	ra	_____
se	ga	sia	_____
cre	den	dor	_____
i	gle	pan	_____
ju	qui	cial	_____

7. Revise sus respuestas en la Hoja de soluciones.
8. Lea en voz alta las palabras a sus compañeros.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

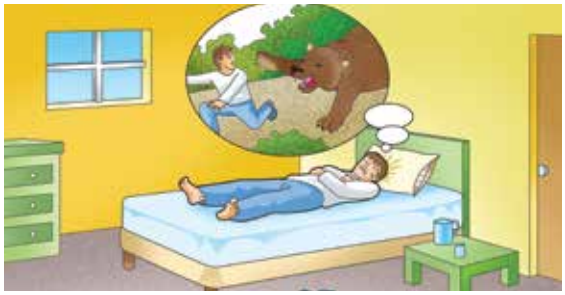
Waikari 27. Nepiwaune tirikariya maakame (11. Mariutsika haata)

Kepemitikayaani

1. Keneutiwiyatsitia 'utiarika mayehuuta 'ikiya mitipinieyaki.
2. Waikariki petitahayewame, xekeneuyupaatsiri xeime 'akupanieru hamatia 'aye'uti matiku'ikitiwa.
3. Keneutixeiya 'akupanieru 'eiyarikaya: 'utiarika mayehuuta 'ikiyatsie, pe'aparewieti Xapa 'aixi mireuku'utikatsie miiri ✓ 'iki hapai 'anemeki kena'utiaxia 'aixi mitiku'eiyatika ✗ 'iki hapai 'anemeki 'aixi mikatiku'eiyatika.
4. 'Aye'uti matiku'ikitiwa keneyetuiri 'akupanieru.

Kwiniya xika matsi'ukuwiya paipitiuyu'enieni: hiiya, hauxerimiti, yikitinierети, pe'aunyukumariutati…

Ke'ane tewi haa mi'atiani kaniyutanenewiemiki mi'atianitsie…

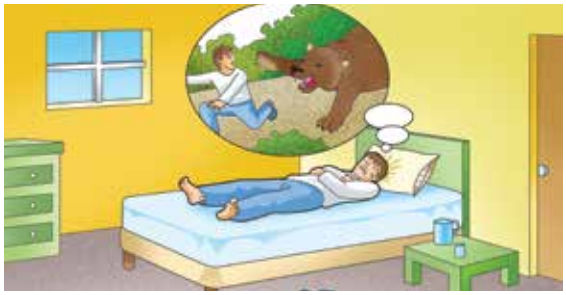


Haa kanaukatuamiki
12 'iku uriyaari,
12 paimeme kuukuri,
12 paimeme muume…

5. 'A'eiyarika 'aixɨ keneutiyuri.

Kwiniya xɨka matsi'ukuwiya paɨpɨtiuyu'enieni: hɨiya, hauxerimɨtɨ, yɨkɨtiniereti, pe'aunyukumariutatɨ…

Ke'ane tewi haa mɨ'atɨani kaniyutanenewiemɨkɨ mi'atɨanitsie…



Haa kanaukatuamɨkɨ
12 ‘iku uriyaari,
12 paɨmeme kuukuri,
12 paɨmeme muume…

6. 'A'eiyarika keneutixeiyaixɨa Xapa 'aixɨmɨreuku'utɨtsie pekaniereti.

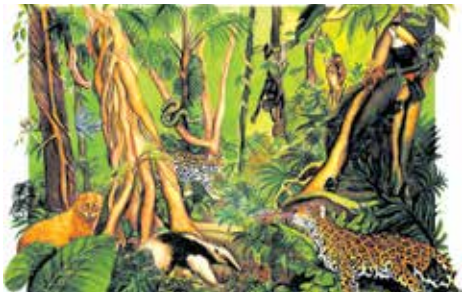
'A'utɨa keneyeya'a Terɨwame 'anemɨyumate mɨɨri pe'iyeweiyatɨ 'uxɨmayatsika.

Juego 28. Buscando la imagen perdida (48. El jaguar castigado)

Instrucciones

1. Una con una línea los enunciados a la imagen que le toca.
2. Al terminar su juego, intercambie su folleto con otro compañero.
3. Revise las respuestas de su compañero con el apoyo de la Hoja de soluciones y marque en cada enunciado con una paloma ✓ la respuesta correcta, o con una cruz ✗ si es incorrecta.
4. Devuelva el folleto a su compañero.

Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.



El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.

El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.

5. Corrija sus respuestas.

Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.

El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.

El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.

6. Verifique las respuestas en la Hoja de soluciones.

Reflexionemos:

¿Qué hicimos en los juegos 23, 26, 27 y 28?
1. Leímos y resolvimos el juego.
2. Evaluamos las respuestas.
3. Corregimos nuestras respuestas.
4. Verificamos con las respuestas correctas.

¿Estos pasos le sirven para aprender? _____

Busque en qué otros juegos se aplican estos pasos. _____

Respuesta: Juegos 31, 32 y 33.

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 29. Huyé haaneme kwie tsimi'anetsie (47. Tukán)

Kepemitikayaani

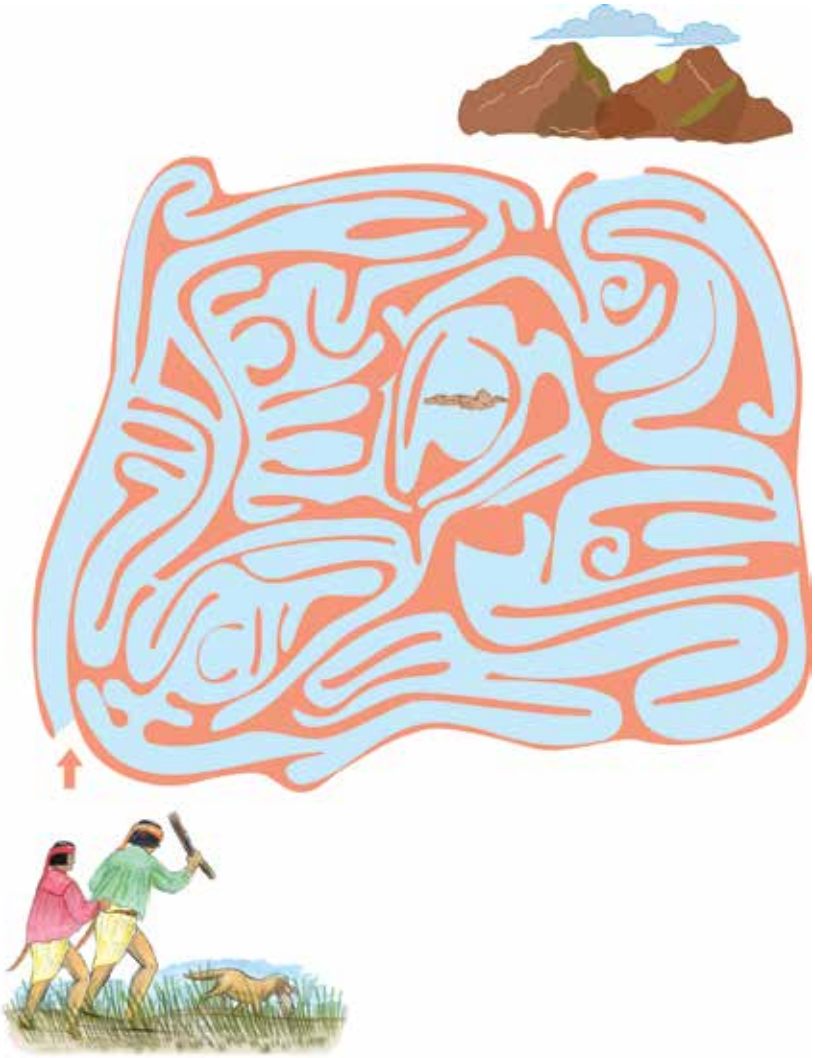
1. Memiyuni'itsie matsi'aitia 'aparewiwame keneuyehaki.
2. 'Uximayatsika keneutiwewi 'aparewiwame matsi'uta'aitia.
3. Xeyuniti waikari 'aixi xekeneuyuri.
4. 'Eiyarika xekeneutixeiyaxia Xapa 'aixi mireuku'utikatsie.

'A'utia keneyeya'a Teriwame 'anemiyumate miiri pe'iyeweiyati 'uximayatsika.

Juego 30. El laberinto de los paskoleros (22. El origen del mundo)

Instrucciones

1. Intégrese al equipo que asigne el asesor o asesora.
2. Realice la tarea que le asigne el asesor o asesora.
3. Resuelva en equipo el juego.
4. Revise la respuesta en la Hoja de soluciones.



Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 31. Neutiwewi 'utiarika tsimayetiti (31. Sakalum)

Kepemitikayaani

1. Keneutiwiyatsitia 'utiarika meyehuta 'iyaritiarika mayuye'atianiki.
2. Waikariki petitahayewame, xekeneuyupaatsiri xeime 'akupanieru hamatia 'aye'uti matiku'ikitiwa.
3. Keneutixeiya 'akupanieru 'eiyarikaya: 'utiarika mayehuuta ‘ikiyatsie, pe'aparewieti xapa 'aixi mireuku'utikatsie miiri ✓ 'iki hapai 'anemeki kena'utiaxia 'aixi mitiku'eiyatika ✗ 'iki hapai 'anemeki 'aixi mikatiku'eiyatika.
4. 'Aye'uti matiku'ikitiwa keneyetuiri 'akupanieru.

Sakalum maya niukieya paniyine,	meripaiti puxuaweriwekai henequén.
'Iki kwie waika peixeiya kalsio,	tawekame panutiyaa.
Yiwikita, muwa peyukuhekikiata	panuyine “Yurienaka tuxati”.
Kiekatari mepu'exime 'iku, tsinaakari miiri naraakaxi,	“tikaakame kawayuya” taariwekarixi.
Kuyiririmekaku kawayu puyuhekiataxi, miiri	ya'umiemeki ‘ukari mepikwa'a.

5. Keneutixeiyaxɨa mɨɨri 'aixɨ keneutiyuri 'a'eiyarika.

Sakalum maya niukieya panɨyɨne,	meripaitɨ puxuaweriwekai henequén.
'Ikɨ kwie waɨka peixeiya kalsio,	tawekame panutiyaa.
Yɨwikɨta, muwa peyukuhekɨkɨata	panuyɨne “Yurienaka tuxatɨ”.
Kiekatari mepu'exime 'iku, tsinaakari mɨɨri naraakaxi,	“tɨkaakame kawayuya” taarɨwekarixi.
Kuyɨririmekaku kawayu puyuhekɨataxɨ, mɨɨri	ya'umiemekɨ ‘ukari mepikwa'a.

6. 'A'eiyarika keneutixeiyaxɨa Xapa 'aixɨ mɨreuku'utɨkatsie pekaniereti.

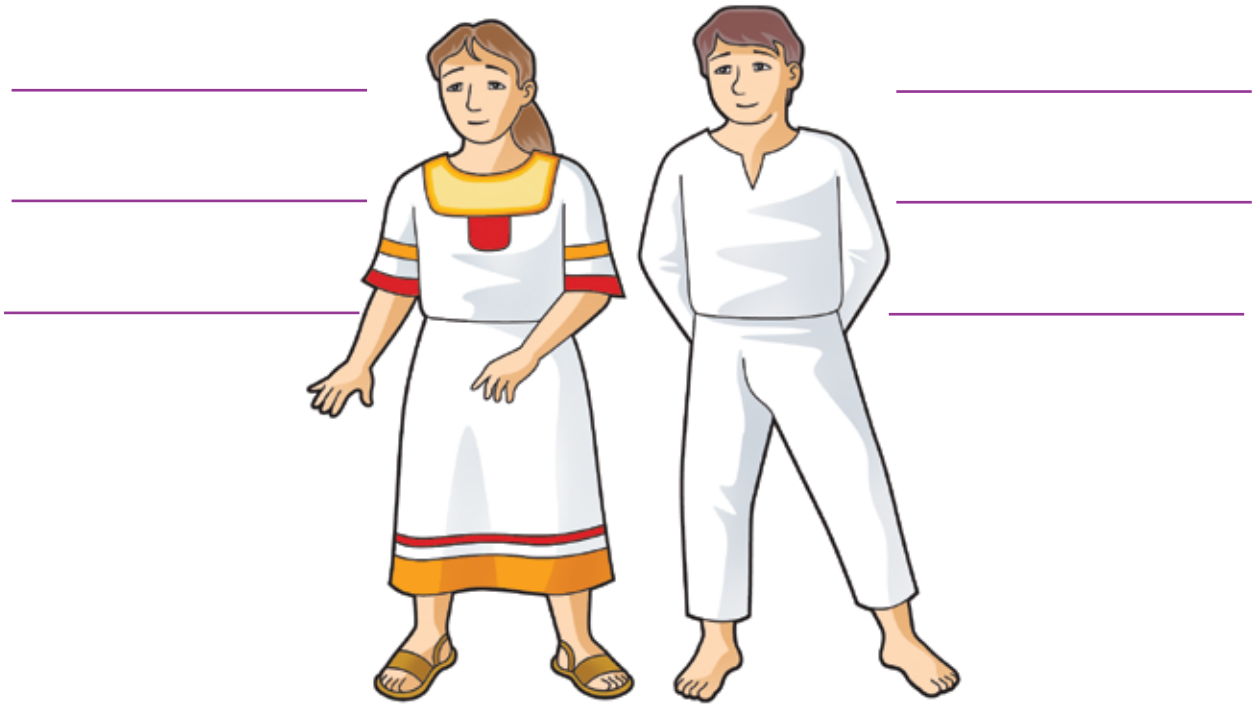
Juego 32. La vestimenta xilocuautlense (14. Historia de la comunidad de Xilocuautla)

Instrucciones

1. Lea la sopa de palabras.

sombrero	camisa	pantalón	huaraches
falda	blusa	aretes	quexquemetl

2. Escriba en las líneas lo que le falta a cada persona.
3. Verifique las respuestas en la Hoja de soluciones.



Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 33. Kuuwiwi ke'anenemekɨ mɨyuxeiyanɨa (43. Kuuwiwi Tewiyari)

Kepemɨtikayaani

1. Niuki mɨxamurie Kenakaterɨwa.

nakɨtsate	kakaite	Xapatuxite
korbata	haaka pirikɨxayari	

3. Mɨranukuheitɨkatsie ketinaka'utɨa tita mɨtiwareuyehɨatɨka teɨteri.
4. 'A'eiyarika keneutixeiyaxɨa xapa 'aixɨmɨreuku'utɨtsie pekaniereti.

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____

_____

_____

'A'utɨa keneyeya'a Terɨwame 'anemɨyumate mɨɨri pe'iyeweiyatɨ 'uxɨmayatsika.

Juego 34. El descubrimiento del maíz (32. El cuento del pájaro carpintero)

Instrucciones

1. Lea el texto 32. El cuento del pájaro carpintero.
2. Cierre y guarde su Libro de lecturas.
3. Busque con su Círculo de estudio las respuestas correctas.
4. Resuelva el crucigrama.
5. Verifique sus respuestas en la Hoja de soluciones.

Verticales	Horizontales
1. ¿Las personas que se fueron al monte vieron caminar a unas…?	1. ¿Por seguir a las hormigas arrieras llegaron hasta una…?
2. ¿La persona se cayó y se pego en la…?	2. ¿La persona empezó a sangrar mucho y ahora trae plumas rojas en la…
3. ¿Al picar la piedra se cayó y se abrió por donde estaban las…?	3. ¿El descubrimiento del…?

						2					
				1							
			1								
				3							
						3					
			2								

Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Waikari 35. Tuutu newauneti
(45. Tuutu miiri tiipina)

Kepemitikayaani

1. 'Utiarika kenakateriwa 45. Tuutu miiri tiipina.
2. Kenanutanama miiri keneuti'uta xapa neteriwame.
3. Niuki mixamurie 'aixi keneutiyuri.
4. 'A'eiyarika keneutixeiyaxia Xapa 'aixi mireuku'utikatsie pekaniereti.

Ts	H	K	T	M	N	R	TS	K	E	A	N	P	Y	H	A	I
W	P	H	ɨ	K	R	U	M	E	E	T	S	A	Y	W	E	H
'	Á	G	I	L	H	P	TS	U	A	U	H	'	K	W	KW	X
E	X	H	P	R	TS	X	H	Y	A	P	Y	X	W	N	H	ɨ
E	ɨ	I	I	A	K	KW	T	TS	R	Á	H	W	K	KW	M	P
K	T	Y	N	U	I	P	U	O	L	A	S	D	E	I	F	H
A	X	E	A	E	X	P	U	P	W	K	N	M	TS	K	H	P
Kw		Y	P	T	R	H	T	W	I	Y	H	KW	E	A	I	Y
H	N	K	U	E	ɨ	X	U	E	K	KW	K	T	E	O	N	W
R	M	I	TS	U	M	A	Y	I	R	ɨ	E	T	I	'	U	M

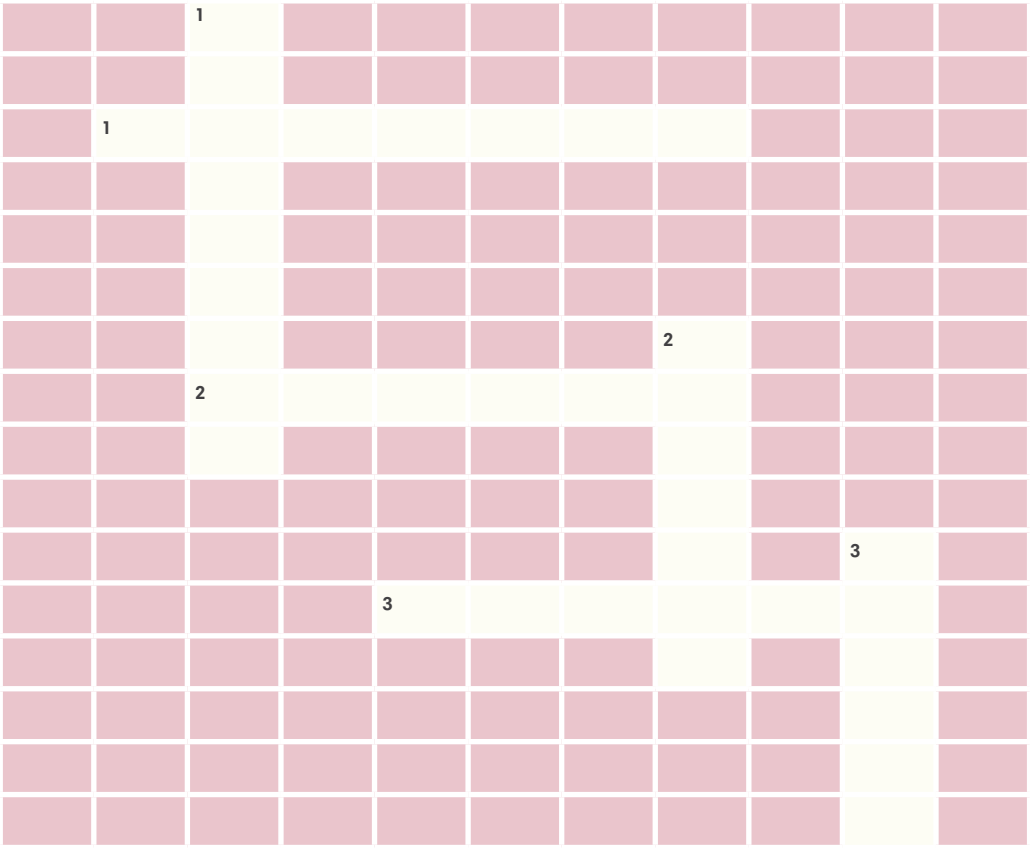
'A'utia keneyeya'a Teriwame 'anemiyumate miiri pe'iyeweiyati 'uximayatsika.

Juego 36. Crucigrama de Todos Santos (40. Día de Muertos)

Instrucciones

1. Lea el texto Día de Muertos.
2. Cierre y guarde su Libro de lecturas.
3. Busque con su Círculo de estudio las respuestas correctas.
4. Resuelva el crucigrama.
5. Verifique sus respuestas en la Hoja de soluciones.

Verticales	Horizontales
1. ¿Qué animal amarró el señor junto con la gallina al altar de su casa?	1. ¿Qué alimento prepararon las mujeres con la hierba “mafafa”?
2. ¿A qué lugar llevó el hombre el guacal con fruta?	2. ¿Qué se abrió cuando el hombre deshierbaba?
3. ¿Adónde se fue el señor el 1 de noviembre?	3. ¿Qué era del señor la mujer que hizo los tamales junto con las hijas?



Regrese al Libro del adulto y continúe con las actividades.

Xapa ‘aixi mireuku’utikatsie huutariekatsiemieme. Huutame muniuka ‘uximayatsikaya/Hoja de Soluciones Segunda parte. Trabajo bilingüe

Waikari 13

Akie—huuye 'amatayewa Mekiku #20
Ti'a'uximayatsika—kii mɨtiwewiwa
Kemɨranukumu'uhɨa—Aguilar
Nemɨtitewa—Ángel
Kepereukuneɨke—mɨkaneɨke
Kewa pemetinuiwaxɨ—'Uweni muyewe
Wiiyari—33 wiitaripɨhɨ
Ke'ane kwieyaritsie—mekikutanaka
Niukame—3111043920
Kepauka pemutinuiwaxɨ—16 tamaamata metsayari 1957

Juego 14

Domicilio—avenida México #20.
Oficio—albañil.
Apellido—Aguilar.
Nombre—Ángel.
Estado civil—casado.
Lugar de nacimiento—Bancos de Calítique.
Edad—33 años.
Nacionalidad—mexicana.
Teléfono—3111043920.
Fecha de nacimiento—16 de octubre de 1957.

Waikari 15

Kii mɨtiwewiwa—naxi.

Kuukatekɨ mɨtiwewie 'uka—hirutekɨ.

Kwietsie mu'exime—kutsira.

'Iteɨri 'ɨwiyame—tixikaame.

Ketsɨtame—kwaitsɨ.

'Ikwai wewiwame—xaari.

Kɨyexikɨ mɨtiwewie—kɨrapuxi.

'Itiwame—matsikɨi.

Ti'ɨkitame 'uka—tiyeitɨwame.

Tiyu'uayemawame—'uayete.

Juego 16

Albañil—cal.

Artesana—hilos.

Campesino—machete.

Jardinero—tijeras para podar.

Pescador—anzuelo.

Cocinera—olla.

Carpintero—clavos.

Barrendero—escoba.

Maestra—borrador.

Doctor—pastillas.

Waikari 17

Tikwaxiyame, hupume, mexa, 'ɨɨpari, kemarite 'utame, 'ɨkari, tekutsuna

Juego 18

estufa, cama, mesa, sillas, ropero, cobija, molcajete.

Juego 19

haxiupati, haaka tsikɨiwitiyari, haaxu katsuwera, haaxu watsuyari, haaxu xakɨyari, kaitsa xuukuriyari, kɨye kutsara, kaarute, keetse, keetsɨte, kuuka kukayari, kuuka nakɨtsayari, muume, nakarite, paapa

'eimame tixuutɨ, tuumatite, tsikɨiwiti, tsikurati, tsikwai, wakaxi retsieya, wayewaxi, xapatuxite, xuutsi mawɨriwawe, yeukate, 'ikɨirite.

Juego 20

aguacates, aretes de chaquira, arrayán, calabaza con guía, canastas de carrizo, cazuela de barro, chocolate, collar de chaquira, cuchara de madera, elotes, frijoles, guayaba, iguana, jícara de guaje, jitomates, laurel, leche de vaca, nopales, pescados, plátanos, plato de barro negro, servilleta bordada para tortillas, taza de barro, tortillero de otate, zapatos

Waikari 21

murinu, xapa mewatuiya, wai mewatuiya, paamewatuiya, tiwatuiya.

Juego 22

molino, papelería, carnicería, panadería, tienda.

Waikari 23

12	2.1	12	2
T	ee	t	e

8	14	12	1	18	14	9	4	16	4
m	u	t	a	'	u	n	i	x	i

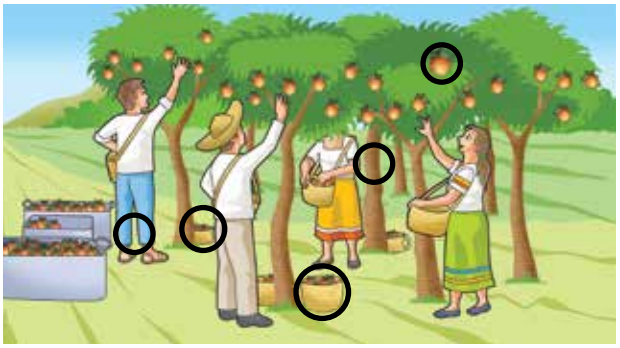
18	4	7	1	4
'	i	kw	a	i

10	5	15	4	9	4	17	1	11	4	12	5	6	1	4
p	ɨ	w	i	n	i	y	a	r	i	t	ɨ	k	a	i

Juego 24

Anillo

Waikari 25



Juego 26

señor, ruido, noche, malo, Zoquipan, señora, credencial, iglesia, jugador.

Waikari 27

Kwiniya xɨka matsi'ukuwiya paɨpɨtiuyu'enieni: hɨiya, hauxerimɨtɨ, yɨkɨtiniereti, pe'aunyukumariutatɨ…

Ke'ane tewi haa mɨ'atɨani kaniyutanenewiemɨkɨ mi 'atɨanitsie…

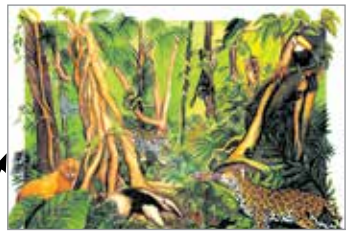
Haa kanaukatuamɨkɨ
12 'iku uriyaari,
12 paɨmeme kuukuri,
12 paɨmeme muume…

Juego 28

Y los monos y los jabalíes le lanzaron aguacatillos al jaguar.

El Señor del Monte hizo nacer cola a los monos para que huyeran por las ramas.

El Señor del Monte era quien mandaba en la selva.



Waikari 29

Juego 30

Waikari 31

Sakalum maya niukieya panɨyɨne,	meripaitɨ puxuaweriwekai henequén.
‘Ikɨ kwie waɨka peixeiya kalsio,	tawekame panutiyaa.
Yɨwikɨta, muwa peyukuhekɨkɨata	panuyɨne “Yurienaka tuxatɨ”.
Kiekatari mepu'exime ‘iku, tsinaakari mɨɨri naraakaxi,	“tɨkaakame kawayuya” taarɨwekarixi.
Kuyɨririmekaku kawayu puyuhekɨataxɨ, mɨɨri	ya'umiemekɨ ‘ukari mepikwa'a.

Juego 32

Hombre: huaraches/sombrero.
Mujer: quexquemetl/aretes.

Waikari 33

'Uki: korbata/xapatuxite.
'Uka: kakaite/nakɨtsate.
Nunuutsi: kakaite/ haaka pirikɨxayari.

Juego 34

						2 n					
						u					
				1 h		c					
			1 r	o	c	a					
				r							
				3 m	a	í	z				
				i							
				g		3 s					
			2 c	a	b	e	z	a			
				s		m					
						i					
						ll					
						a					
						s					

Waikari 35

Ts	H	K	T	M	N	R	TS	K	E	A	N	P	Y	H	A	I
W	P	H	ł	K	R	U	M	E	E	T	S	A	Y	W	E	H
'	Á	G	I	L	H	P	TS	U	A	U	H	'	K	W	KW	X
E	X	H	P	R	TS	X	H	Y	A	P	Y	X	W	N	H	ł
E	ł	I	I	A	K	KW	T	TS	R	Á	H	W	K	KW	M	P
K	T	Y	N	U	I	P	U	O	L	A	S	D	E	I	F	H
A	X	E	A	E	X	P	U	P	W	K	N	M	TS	K	H	P
KW	ł	Y	P	T	R	H	T	W	I	Y	H	KW	E	A	I	Y
H	N	K	U	E	ł	X	U	E	K	KW	K	T	E	O	N	W
R	M	I	TS	U	M	A	Y	I	R	ł	E	T	I	'	U	M

Juego 36

		[1] g								
		u								
	[1] t	a	m	a	l	e	s			
		j								
		o								
		l								
		o					[2] p			
		[2] t	i	e	r	r	a			
		e					n			
							t			
							e		[3] r	
				[3] e	s	p	o	s	a	
							n		n	
									c	
									h	
									o	

Una manera de aprender más
el huichol y el español es jugando,
En este material usted va a
encontrar juegos que se relacionan
con el Libro de lecturas y el Libro del
adulto; seguramente se divertirá
y se entretendrá con este folleto.

Pewaikaneti maatsi pepiretimani
waikawa wixarikaki miiri teiwariki,
'Iki pinitiarikatsie waikari pepikaxeiya
yaxeikia tiuyuteriwati Neteriwame
miiri Teriwame 'anemiyumate,
heiwaheti pereu'ayehiwirieni miiri
yapepireutere 'iki pinitiarikaki.

MIKAYUTUA | DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político.
Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.